

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA

Pada bab III ini diuraikan serta dijelaskan tentang metode yang digunakan dalam pengolahan data dan perancangan dalam pembuatan Tugas Akhir yang berjudul pembuatan *game puzzle* berjenis *guess the picture* dengan tema kuliner khas Jawa Timur untuk meningkatkan anak. Penjelasan konsep dan pokok pikiran dalam *game* ini menjadi dasar rancangan karya. Metode penelitian dalam proses pembuatan *game* ini dilakukan berdasarkan penelitian dengan beberapa tahapan yang digunakan yaitu perencanaan, analisa, desain, dan implementasi. Berikut adalah uraian detail dari setiap bagian.

#### 3.1 Metodologi

Metodologi penelitian menurut Drs. Johni Dimyati, M.M (2013: 67) terdiri dari metode pengumpulan data dan analisis data. Dimana metode pengumpulan data adalah metode yang dapat digunakan sebagai cara melakukan kegiatan penelitian terhadap masalah yang akan diteliti. Pada dasarnya metode penelitian dibagi menjadi dua yaitu metode penelitian kualitatif dan metode penelitian kuantitatif. Mengutip dari Nana Sudjana dan Ibrahim dalam Drs. Johni Dimyati, M.M (2013: 11), penelitian kuantitatif menggunakan ukuran frekuensi, simbol atau atribut yang berupa bilangan atau angka agar mengandung makna yang lebih tepat daripada menggunakan kata-kata. Sedangkan penelitian kualitatif dimaksudkan untuk menghasilkan "*grounded theory*", yakni teori yang

muncul dari data yang diperoleh dari lapangan, bukan dari hipotesis seperti pada penelitian kuantitatif. Merujuk dari definisi metode penelitian tersebut maka metode yang digunakan dalam pembuatan *game* ini adalah metode kualitatif karena dalam penelitian ini memerlukan data yang bersifat deskriptif yang berupa karakteristik kuliner surabaya, karakteristik dari *game bergenrepuzzle*, dan *softskill*. Setelah menentukan metode penelitian, langkah selanjutnya adalah teknik pengumpulan data.

### 3.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik untuk mengumpulkan data baik itu data primer maupun data sekunder. Teknik ini digunakan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian.

Dalam teknik pengumpulan data dapat dilakukan berbagai macam diantaranya yaitu wawancara, observasi, kuisisioner, literatur, dan lain-lain. Merujuk dari definisi diatas, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam Tugas Akhir ini, sebagai berikut:

#### 1. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui tanya jawab secara langsung dengan narasumber baik melalui tatap muka maupun melalui *telephone* atau media lain dimana jawaban responden dirangkum ataupun direkam oleh peneliti. Dalam Tugas Akhir ini, wawancara dilakukan untuk mendapat informasi mengenai *genre puzzle*, anak usia dini, kuliner surabaya dan *softskill*. Wawancara pertama dilakukan secara *online* lewat salah satu

media sosial yang dilakukan pada tanggal 27 Oktober 2015 pukul 09.25. Wawancara dilakukan kepada Assaji Tjahjadi seorang programer yang bekerja di Mojiken Studio, dengan alasan karena narasumber bekerja dibidang yang berkuat dengan dunia *game*.

Hasil lengkap dari wawancara terlampir. Berikut merupakan hasil wawancara tentang puzzle:

a. *Puzzle*

*Puzzle* adalah sebuah permainan mendidik yang mengharuskan pemain memutar otak untuk menyelesaikan tingkat-tingkat kesulitan didalamnya.

*puzzle* mendorong pengembangan keterampilan, dan sikap mengamati diri sendiri yang sangat penting dalam semua *softskill*.

b. *Guess the picture*

*Guess the picture* adalah sebuah permainan menebak gambar yang sudah mempunyai petunjuk sebelumnya. Manfaat bermain *game* ini adalah untuk melatih imajinasi dan mengenal bentuk dan secara tidak sadar akan merangsang kemampuan berfikir anak.

Wawancara kedua dilakukan secara via online pada tanggal 8 November 2015 pukul 20.00. Wawancara dilakukan kepada Risa Andithia, dan Yuyun wahyuni seorang ibu yang mempunyai dua anak balita dengan alasan karena narasumber cukup mengetahui dan pernah mendidik anak balita. Hasil lengkap dari wawancara terlampir. Dari wawancara dapat disimpulkan bahwa anak usia dini cenderung kurang pede dan yakin dalam menyelesaikan suatu soal tetapi anak usia dini mempunyai karakter yang berbeda ada yang

cenderung aktif dirumah tetapi pemalu di luar. Sedangkan ada yang diam dirumah tetapi aktif diluar. Pengajaran dan kebiasaan sehari-hari pada anak usia dini akan ber-efek pada kecerdasan pada anak nantinya. Dengan ciri khas pada anak-anak tersebut pengajaran yang spontan dan tanpa tekanan tersebut yang akan lebih berhasil.

Wawancara ketiga dilakukan secara via online guna mendapat data, pendapat dan informasi tentang kuliner surabaya. Wawancara dilakukan pada tanggal 11 November 2015 kepada beberapa masyarakat Surabaya yang menjadi konsumen makanan khas surabaya.. Dari wawancara tersebut diperoleh kesimpulan bahwa makanan khas surabaya yang sudah turun temurun dilestarikan cenderung asin, unik, gurih dan enak.

Wawancara keempat dilakukan secara langsung di dinas pendidikan kota surabaya guna mendapat informasi tentang *softskill*. Wawancara dilakukan pada tanggal 22 Oktober 2015 kepada Bapak Trioji nugroho bagian kasih kesiswaan dikdas. Dari wawancara tersebut diperoleh kesimpulan bahwa penyebab permasalahan *softskill* kepada anak disebabkan oleh cara pengajaran gurunya masing-masing. Pendidikan *softskill* harus dimulai pada anak usia dini dan menambahkan kurikulum yang mendukung, misalnya jurnalistik dan presenter. Maka keterampilan dan kemampuan berfikir pada anak akan berkembang.

**Keyword:** mendidik, keterampilan, petunjuk, melatih imajinasi, mengenal bentuk, kurang yakin, cenderung asin, unik, enak, pengajaran, kurikulum, permasalahan, anak usia dini, makanan, turun-temurun.

## 2. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang berupa literatur, referensi, artikel *internet*, serta teori-teori yang mendukung dalam pembuatan *game* ini. Dalam tahap ini materi yang dibutuhkan adalah tentang *genre puzzle*, *kuliner surabaya*, dan *softskill*. Berikut merupakan hasil dari studi pustaka atau literatur:

### a. *Puzzle*

Sumber buku yang digunakan terkait puzzle adalah Atsusi C hirumi (2014: 335), menyatakan *game puzzle* memiliki aturan sederhana dan menyenangkan untuk dimainkan karena orang akan mencari cara yang terbaik agar berhasil dan meningkatkan keterampilan mereka dalam berfikir. Lalu menurut Adams dalam buku TA Lusi (2015: 21), menyatakan bahwa *game puzzle* membutuhkan sebuah tantangan. Dengan tantangan tersebut *game puzzle* akan mendidik pemain karena melatih dalam pikiran.

### b. *Guess the picture*

Dalam *website* <http://www.brainmetrix.com>, mengatakan bahwa *Guess the picture* adalah sebuah permainan yang mana individu atau tim mencoba menjawab sebuah pertanyaan yang telah diberi beberapa kata kunci atau sebuah petunjuk sebelumnya.

### c. *Softskill*

Bethans dalam buku direktorat akademik jenderal pendidikan tinggi departemen pendidikan nasional (2008 : 15) menyebutkan *softskill* adalah

semua keterampilan pengembangan diri yang tidak bersifat teknis, seperti kualitas hidup, dan kemampuan berfikir. Sedangkan menurut Budi wahyono dalam website <http://www.pendidikanekonomi.com> menyatakan softskill adalah istilah sosiologis yang berkaitan dengan kumpulan karakter kepribadian, rahmat sosial, komunikasi, bahasa, dan kebiasaan pribadi.

d. Kuliner Surabaya

Sumber buku yang digunakan terkait Kuliner khas surabaya adalah C.Soejoeti Tarwotjo (1998: 2), adalah suatu seni mengolah bahan makanan yang dimulai dari memilih bahan makanan dan mempersiapkan bahan yang akan dimasak, termasuk mengupas, mencuci, memotong-motong, memberi bentuk, dan memberi bumbu yang kemudian dimasak. Lalu menurut data dinas kebudayaan dan pariwisata, Surabaya memiliki lebih dari 300 kebudayaan lokal dari seni pertunjukan hingga makanan legendaris khas surabaya. Seperti rujak cingur, lontong balap, semanggi dan rawon. Kemudian menurut Dukut Imam Widodo dalam buku TA Rizki Amalia (2015: 21), menyatakan Kota Surabaya sudah memiliki ragam kuliner sejak jaman Belanda yang resepnya terus diturunkan ke generasi berikutnya,

e. Anak usia dini

Menurut Agung triharso dalam karya buku "Permainan kreatif edukatif untuk anak usia dini" menyatakan anak membutuhkan pendidikan softskill yang lebih serius. Cara pembelajarannya juga disesuaikan

dengan cara belajar anak yang khas spontan dan tanpa tekanan yaitu melalui bermain. Alat permainanpun harus sesuai dengan kebutuhan.

lalu menurut Haryanto dalam website <http://belajarpsikologi.com> menyatakan pendidikan usia dini adalah sebelum pendidikan dasar sebagai upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga anak umur 6 tahun melalui pemberi rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan. lalu menurut website <http://duniaanak.org> menyatakan banyak faktor yang mempengaruhi masa emas anak dalam perjalanan mereka menuju kedewasaan. Apa yang mereka dapat dan diajarkan pada anak usia dini akan menentukan dari segi fisik, mental dan kecerdasan pada kehidupan mereka nantinya.

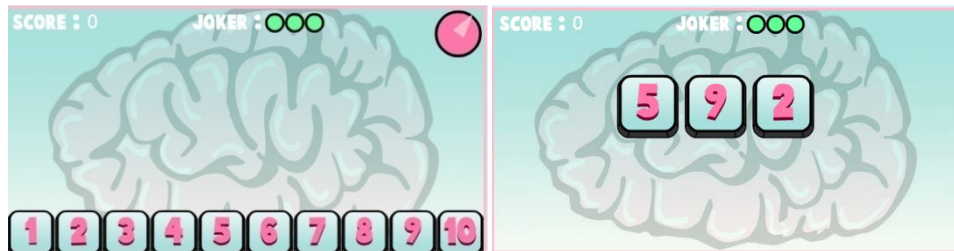
Dari hasil studi pustaka yang dilakukan melalui sumber buku, artikel, ataupun *website* diperoleh beberapa kata kunci.

**Keyword:** sederhana, menyenangkan, tantangan, keterampilan, permainan, kata kunci, kemampuan berpikir, seni, pengembangan diri, legendaris, turun temurun, spontan dan tanpa tekanan.

### 3. Studi Eksisting

Dalam pembuatan sebuah *game* diperlukan studi eksisting guna mengamati karya yang telah ada sebelumnya. Karya yang sudah ada sebelumnya dikaji untuk memperoleh kelebihan dari tiap karya tersebut untuk diimplementasikan dalam *game* Tugas Akhir ini.

a. *Whos has the biggest memory*



Gambar 3.1 *Game Whos has the biggest memory*  
(Sumber: *mindgames.com*)

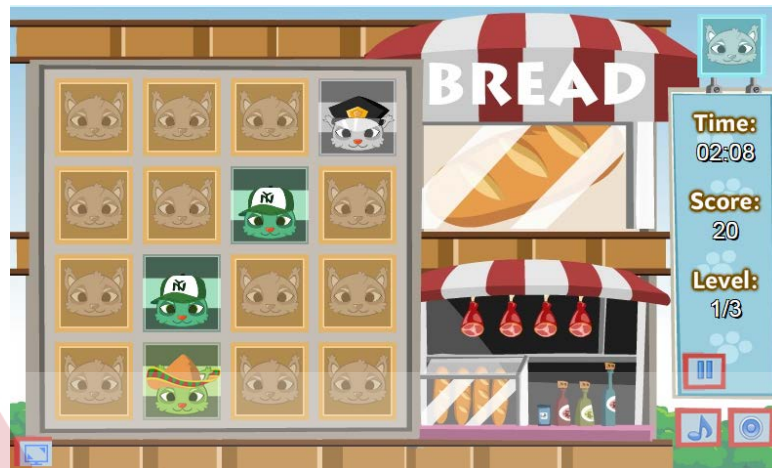
*Whos has the biggest memory* (gambar 3.1) adalah jenis permainan *gamepuzzle* dimana pemain harus mengingat angka-angka yang sudah ditampilkan sebelumnya lalu mereka menebak angka tersebut dengan dibatasi oleh waktu, tetapi sebelum menebak, *player* disuguhkan beberapa angka untuk mengacau ingatan *player*. *Player* harus melatih ingatan dan kecepatan atau keuletan dalam *game* ini. Kelebihan dalam *game* ini adalah dari sistem *gameplay* yang sederhana namun memiliki solusi yang agak rumit. Unsur yang dapat diambil dalam *game* ini agar dapat diaplikasikan dalam *game* Tugas Akhir yaitu dari segi *control* dan *gameplay*.

b. *Lock Lock*

*LockLock* (gambar 3.2) adalah jenis *gamepuzzle* dimana pemain harus menebak gambar yang sama dengan gambar sudah dibuka sebelumnya dengan pilihan gambar yang ada. Semakin sering benar dalam memilih, kecepatan dalam menutup gambar yang ditebak semakin cepat. Pemain



harus melatih kesabaran dan keuletan dengan seiring bertambahnya kecepatan dalam menutup gambar.



Gambar 3.2 *LockLock*  
(Sumber: *mindgames.com*)

Kelebihan dari *game* ini yaitu dari segi grafis. Dengan kombinasi warna dan gambar yang menarik, dapat dengan mudah menarik minat anak-anak untuk bermain *game* tersebut.

Unsur yang dapat diambil dalam *game* ini agar dapat diaplikasikan dalam *game* Tugas Akhir yaitu dari segi visual.

Setelah pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, literatur, dan eksisting, maka langkah selanjutnya data tersebut diolah dalam teknik analisa data.

**Keyword:** kemampuan berpikir dan mengingat, keuletan, kesabaran

### 3.3 Teknik Analisa Data

Teknik analisis data adalah mengkaji dan mempelajari data yang didapat untuk dikelompokkan, diurutkan, serta dipilah-pilah hingga membentuk sebuah

keteraturan dari data-data tersebut. Lalu dianalisis agar mudah dipahami dan dilakukan pencatatan dan penarikan beberapa kesimpulan. Dalam tabel analisa data, data-data dikelompokkan berdasarkan materi, kemudian data tersebut dipila

Tabel 3.1 Analisa Data Materi Puzzle

Subjek	Literatur	Wawancara	Studi Eksisting	Kesimpulan	Keyword
Puzzle	Sederhana Keterampilan Menyenangkan Tantangan Mendidik	Mendidik Keterampilan Mengamati		<b>Game Puzzle=</b> <b>Game</b> <b>menyenangkan</b> <b>yang melatih</b> <b>otak</b>	Mendidik Keterampilan

(Sumber: Olahan Penulis)

Dari analisa data materi puzzle diatas (tabel 3.1) diketahui bahwa kesimpulan yang didapat dari hasil literatur yang berisi sederhana, keterampilan, menyenangkan, tantangan, dan mendidik digabung dengan hasil wawancara mendidik, keterampilan, dan mengamati adalah *game* menyenangkan yang melatih otak, dan keyword yang didapat adalah mendidik dan keterampilan.

Tabel 3.2 Analisa Data Materi Guess the Picture

Subjek	Literatur	Wawancara	Studi Eksisting	Kesimpulan	Keyword
Guess the Picture	Permainan Kata kunci Petunjuk	Petunjuk Melatih imajinasi Mengenal bentuk Kemampuan berfikir	Kemampuan berpikir Kesabaran Mengingat Keuletan Permainan		Permainan Petunjuk Kemampuan berfikir

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3.2 menunjukkan bahwa hasil dari literatur , wawancara, dan studi eksisting mendapatkan keyword permainan, petunjuk, dan kemampuan berfikir,

Tabel 3.3 Analisa Data Materi Kuliner Surabaya

Subjek	Literatur	Wawancara	Studi Eksisting	Kesimpulan	Keyword
Kuliner surabaya	Seni Makanan Legendaris Turun temurun	Cenderung asin Makanan Unik Enak Gurih Turun temurun		Kuliner surabaya sudah menjadi makanan turun temurun yang terkenal enak	Turun temurun Kuliner

(Sumber: Olahan Penulis)

Analisa data materi kuliner surabaya diketahui bahwa kesimpulan yang didapat dari menggabungkan hasil dari literatur, dan wawancara adalah kuliner surabaya sudah menjadi makanan turun temurun yang terkenal enak dan menghasilkan keyword turun temurun dan kuliner (tabel 3.3).

Tabel 3.4 Analisa Data Materi *Softskill*

Subjek	Literatur	Wawancara	Studi Eksistensi	Kesimpulan	Keyword
<i>Softskill</i>	Keterampilan Kemampuan berfikir Pengembangan diri Karakter kepribadian Rahmat sosial Komunikasi Bahasa Kebiasaan pribadi	Keterampilan Kemampuan berfikir Pengajaran Kurikulum Permasalahan Anak usia dini		Softskill adalah keterampilan dan kemampuan berfikir yang harus dilatih sejak anak usia dini	Keterampilan Kemampuan berfikir

(Sumber: Olahan Penulis)

Dari analisa data materi softskill yang menggabungkan hasil dari literatur yang berisi keterampilan, kemampuan berfikir, pengembangan diri, karakter kepribadian, rahmat sosial, komunikasi, bahasa, dan kebiasaan pribadi dengan hasil wawancara yang berisi keterampilan, kemampuan berfikir, pengajaran,

kurikulum, permasalahan dan anak usia dini menghasilkan keyword keterampilan dan kemampuan berfikir.

Tabel 3.5 Analisa Data Materi Anak usia dini

Subjek	Literatur	Wawancara	Studi Eksisting	Kesimpulan	Keyword
Anak usia dini	Spontan Tanpa tekanan kecerdasan	Spontan Aktif Imajinasi Ingin tahu Tanpa tekanan		Anak usia dini mempunyai ciri khas aktif sehingga pengajarannya harus tanpa tekanan	Spontan Tanpa tekanan

(Sumber: Olahan Penulis)

Dari Data yang telah dianalisis di atas menghasilkan kata kunci. Setelah tahap analisis data, selanjutnya adalah analisa segmentasi, targeting, dan positioning.

### 3.4 Segmentasi, Targeting, dan Positioning

Segmentasi, targeting, dan positioning dilakukan guna menentukan sasaran yang dituju oleh *game* ini secara sempit. Berikut merupakan tabel analisa STP.

Tabel 3.6 Analisa STP

Segmentasi & Targeting	Geografis	Masyarakat kota
	Demografi	Target umur yaitu anak usia dini 4-6 tahun Gender : perempuan, laki-laki
	Psikologi	Kelas sosial : menengah atas Gaya hidup : Dekat dengan teknologi modern
Positioning	Menjadi sarana untuk mendukung pembelajaran <i>softskill</i>	

(Sumber: Olahan Penulis)

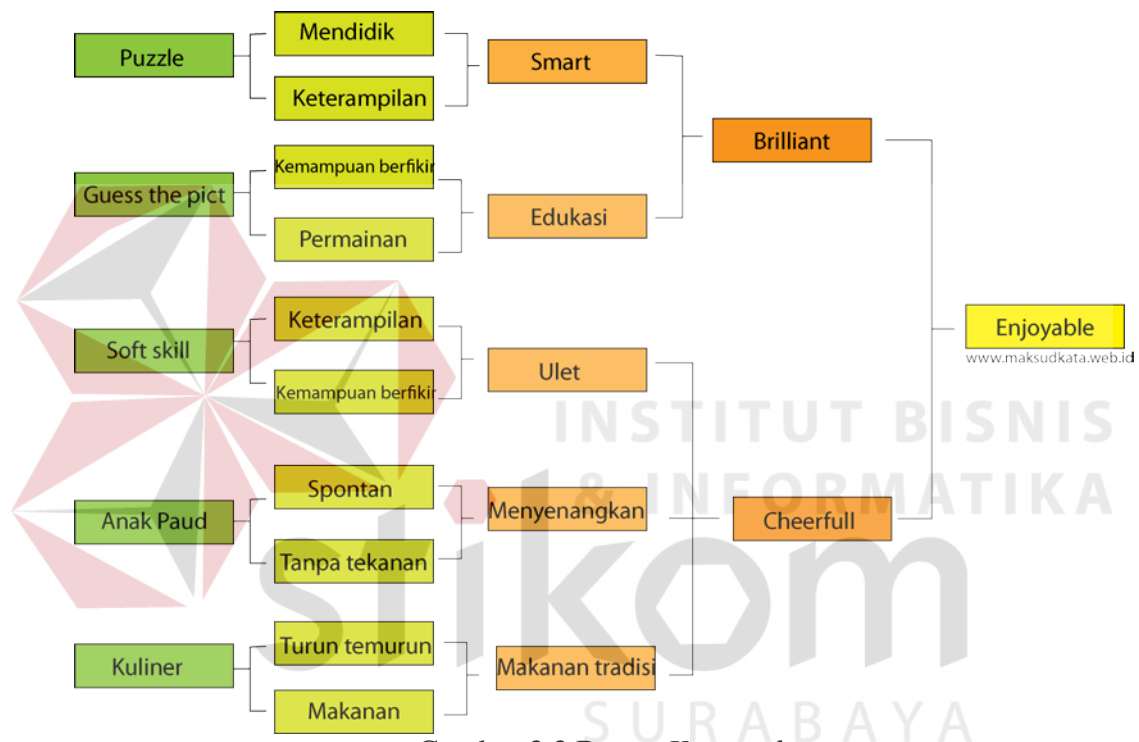
Segmentasi dan Targeting *gamepuzzle* dari segi geografis adalah masyarakat kota. karena tema dalam *game* Tugas akhir adalah kuliner khas Surabaya.

Dari sisi demografi sasarannya adalah masyarakat kota tapi karena terlalu luas akan dikerucutkan menjadi anak usia dini dari 4 sampai 6 tahun. Pada usia dini inilah adalah masa emas bagi anak untuk belajar dan meningkatkan *softskill* mereka. Dari sisi psikologi, segmentasi dan targeting *game* ini dipersempit kembali untuk kelas sosial menengah ke atas karena *game* ini berbasis *pc* sehingga harus ada perangkat yang mendukung. Sedangkan positioning dalam STP ini dimaksudkan untuk menjadi sarana pendukung pembelajaran *softskill* pada anak usia dini.

Setelah analisa STP dilakukan, tahap selanjutnya adalah pencarian *keyword* dari hasil analisa data dan analisa STP.

### 3.5 Keyword

Data-data yang telah dikumpulkan termasuk dari data STP, dianalisis dan diambil kesimpulannya, selanjutnya dikaji kembali untuk mendapatkan satu kata kunci yang digunakan sebagai konsep dari *game* yang dibuat. Berikut merupakan bagan pencarian *keyword*.



Gambar 3.3 Bagan *Keyword*  
(Sumber: Olahan Penulis)

Dalam pencarian *keyword*, dibutuhkan beberapa materi yang diteliti. Dalam Tugas Akhir ini materi yang diteliti dan dianalisis adalah *genre puzzle, guess the picture, softskill*, kuliner khas surabaya dan anak usia dini.

Materi *puzzle* merupakan *genre* dari *game* yang dibuat. Setelah dilakukan pengumpulan data dan analisis data, diperoleh kata kunci **smart**. Dalam website <http://kamus.sabda.org>, pengertian smart adalah pintar atau cerdas.

*Guess the picture* merupakan *subgenre puzzle* yang diaplikasikan sebagai *game* utama. Melalui wawancara, literatur, serta proses analisis data, mendapatkan kesimpulan yaitu **edukasi**. Dalam <http://www.pengertianmenurutparaahli.com>, menyatakan bahwa edukasi bertujuan untuk mengembangkan kepribadian, kecerdasan dan mampu mengendalikan diri yang semua pengertian tersebut berhubungan dengan *softskill*.

Dari kata kunci **smart** dan **edukasi** dipersempit kembali menjadi **brilliant**. lalu Kuliner khas surabaya yang menjadi tema *game* ini setelah melalui wawancara, literatur, dan reduksi data di peroleh kesimpulan kata kunci **makanan tradisi**. Bu Tri rismaharini menyatakan bahwa kuliner surabaya sudah mulai terkenal karena masakan yang enak. Pernyataan beliau juga didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan kepada masyarakat yang mengakui bahwa kuliner khas surabaya sangat enak dan unik.

Anak usia dini adalah yang menjadi sasaran pengguna *game* ini. Anak usia dini mempunyai *range* usia tertentu dimana terdapat masa peka anak. Dari materi tersebut yang telah diteliti dan dianalisa, maka diperoleh kesimpulan kata kunci yaitu **Menyenangkan**. Sesuai dalam buku Agung Triharso (2013:19) yang menyatakan bahwa, anak usia dini harus dididik dengan cara yang spontan dan tanpa tekanan. Oleh karena itu *game* ini harus dibuat mendidik sekaligus menyenangkan agar dapat diterima oleh anak usia dini.

Softskill merupakan permasalahan utama dalam Tugas akhir ini yang ingin diteliti. Setelah tahap penelitian dan analisa data diperoleh kata kunci **ulet**. Sesuai dengan pengertian softskill menurut Sri Yuliani (2015) softskill dibagi menjadi



dua kategori interpersonal dan intrapersonal. Keuletan termasuk dalam pengertian intrapersonal, kemampuan yang dimanfaatkan untuk diri sendiri. Keuletan sangat berguna untuk masa depan anak, karena saat ini kesuksesan 80% diperoleh dengan softskill. Kemudian kata kunci **makanan tradisi, ulet** dan **menyenangkan** dipersempit kembali dan diperoleh kata kunci ***Cheerfull***.

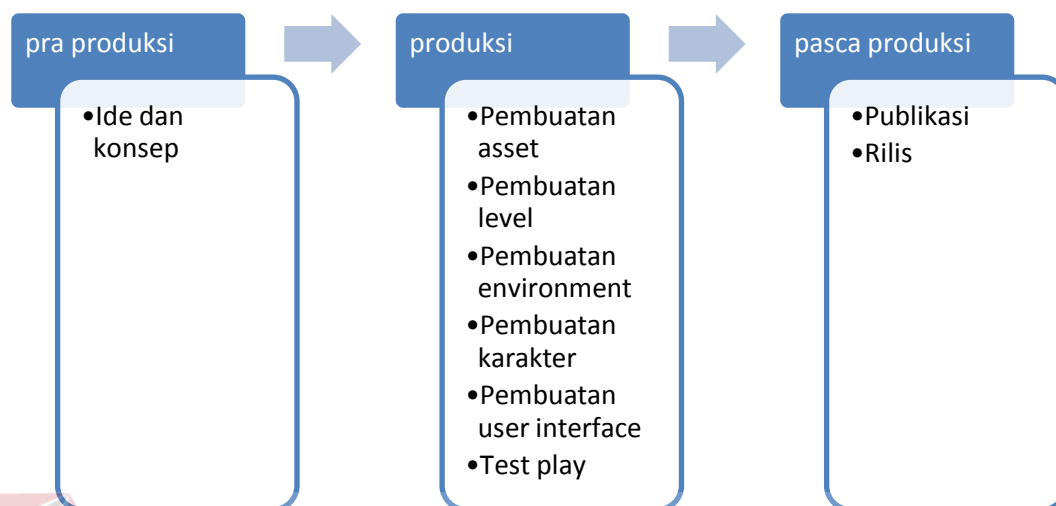
***Cheerfull*** menurut website <http://kamus.sabda.org> mempunyai arti keceriaan. Keceriaan adalah cermin dari tingkah laku anak-anak usia dini. Maka dari itu dalam *game* ini harus mengandung unsur keceriaan yang sesuai dengan karakter anak-anak.

Dari kata kunci ***brilliant, cheerfull***, dipersempit kembali dan mendapatkan **keyword *enjoyable***. Berdasarkan <http://www.maksudkata.web.id>, *enjoyable* adalah menyenangkan. Sehingga kata kunci yang diperoleh adalah ***game enjoyable***.

Setelah **keyword** ditemukan guna sebagai konsep dari *game* Tugas Akhir ini baik dari segi visual maupun audio, maka tahap selanjutnya adalah analisa perancangan karya.

### **3.6 Analisa Perancangan Karya**

Perancangan karya merupakan tahapan dalam pembuatan sebuah *game*. Pada tahap ini dibagi menjadi beberapa proses yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi dengan bagan seperti dibawah ini.



Gambar 3.4 Bagan Perancangan Karya  
(Sumber: Olahan Penulis)

### 3.6.1 Praproduksi

Pada tahap pra produksi, hal-hal yang dilakukan ialah mempersiapkan aspek-aspek penting yang merupakan pokok dalam perancangan karya. Pada bagian ini dijelaskan secara rinci mengenai tahap-tahap perancangan yang diperlukan dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini. Berdasarkan permasalahan dan informasi yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya maka terbentuk ide, konsep, dan perancangan desain *game* yang dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Ide

Di dunia kerja saat ini kesuksesan lebih banyak ditentukan oleh softskill. Masih banyak orang yang menganggap remeh tentang softskill dan tidak mengajarkan anak didiknya sejak dini. Padahal masa paling krusial seseorang adalah saat berusia dini. Berangkat dari permasalahan ini maka dibuatlah *game* untuk meningkatkan *softskill* anak. *Game* dipilih sebagai salah satu

media yang dapat meningkatkan *softskill* dengan cara yang menyenangkan dan tidak memaksa. Dengan bermain *game*, pemain akan dihadapkan dan dilatih untuk mencari solusi dalam suatu masalah. Melalui itu maka anak akan melatih otaknya untuk berfikir dan mengontrol emosi yang ada dalam dirinya. Dari permasalahan tersebut maka terbentuklah ide untuk membuat *game puzzle* sebagai media untuk meningkatkan *softskill* anak.

## 2. Konsep

Untuk membentuk sebuah konsep dalam perancangan sebuah karya, diperlukan data-data yang dapat mendukung perancangan karya Tugas Akhir ini yang akan diperlukan untuk menemukan satu kata kunci. Berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan maka terbentuklah satu kata kunci yaitu *enjoyable*. Kata kunci ini diterapkan dalam berbagai aspek yang ada dalam *game* baik dari segi cerita, warna, karakter, tampilan *game*, typografi, dan musik. Dari konsep tersebut, dilakukan perancangan sinopsis dari *game* dan skenario yang diterapkan dalam *game*. Berikut merupakan penjelasan tentang sinopsis dan skenario dari perancangan *game* ini.

### a. Sinopsis

Dalam pembuatan *Game* dibutuhkan suatu ringkasan cerita agar pemain dapat mengerti *Game* apa yang akan dimainkan. Pada *Game puzzle* ini pemain akan menebak gambar makanan khas Kota Surabaya lalu sebelum menebak pemain akan dikacaukan ingatannya dengan tampilan kata-kata yang mengacau. dan pada setiap akhir level pemain akan diberi nilai.

b. Skenario

Skenario pada *Game* ini berisi tentang apa saja bagian dari *Game* ini. Pada awal *Game* terlihat halaman pembuka dimana pada halaman itu terdapat tombol *Play* untuk langsung bermain. Sebelum memasuki permainan akan tampil *stage* pengenalan makanan dan kota surabaya. *Stage* pengenalan tersebut bertujuan agar pemain semakin tahu tentang makanan khas Kota Surabaya. Setelah itu, pemain langsung masuk ke *stage* permainan dan pada setiap akhir level akan ditunjukkan penjelasan tentang makanan tersebut dan akan dijelaskan dimana tempat dijualnya kuliner tersebut yang *recommended* dan dengan harga terjangkau.

### 3. Desain *Game*

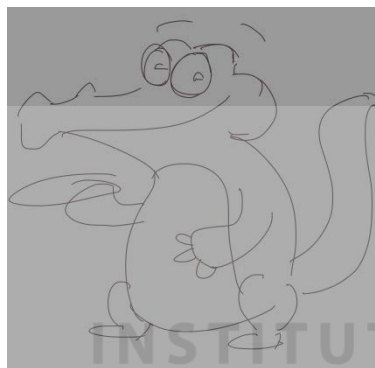
Dalam tahap desain *game*, desain yang perlu dirancang adalah desain *level*, desain karakter, desain *user interface*, penentuan warna, dan typografi. Berikut merupakan penjelasan secara rinci tentang tahap-tahap dalam desain *game*.

a. Desain *Level*

*Game* ini mempunyai 2 tingkatan level yang berbeda. level pertama adalah level yang paling mudah. level ini mempunyai batasan waktu sedikit lebih lama daripada level selanjutnya. Lalu level yang ke dua mempunyai model tebakan gambar yang berbeda, yang sebelumnya hanya menebak nama dari makanan tersebut, level yang ke dua adalah menggabungkan gambar kuliner surabaya tetapi tetap dibatasi oleh waktu yang lebih cepat daripada level pertama.

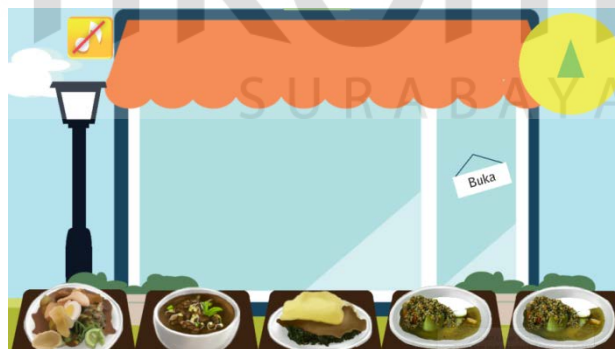
b. Desain Karakter

Terdapat karakter dalam *game* ini. karakter tersebut yang akan tampil di dalam *User Interface* awal dalam *game* ini. Selain itu karakter ini akan menjadi narator yang mewakili suara yang berbicara dalam *game* ini. Karakter yang akan dibuat adalah buaya karena mewakili kota surabaya sekarang.



Gambar 3.5 Desain Karakter buaya  
(Sumber: Olahan Penulis)

c. Desain *User Interface*



Gambar 3.6 Desain UI  
(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 3.6 adalah *sketch* Desain UI atau *User interface* dalam *game* ini. Pemain diharuskan menebak jenis makanan dan ada pilihan nama makanan dibawah. Tetapi sebelum memilih pemain akan disuguhkan

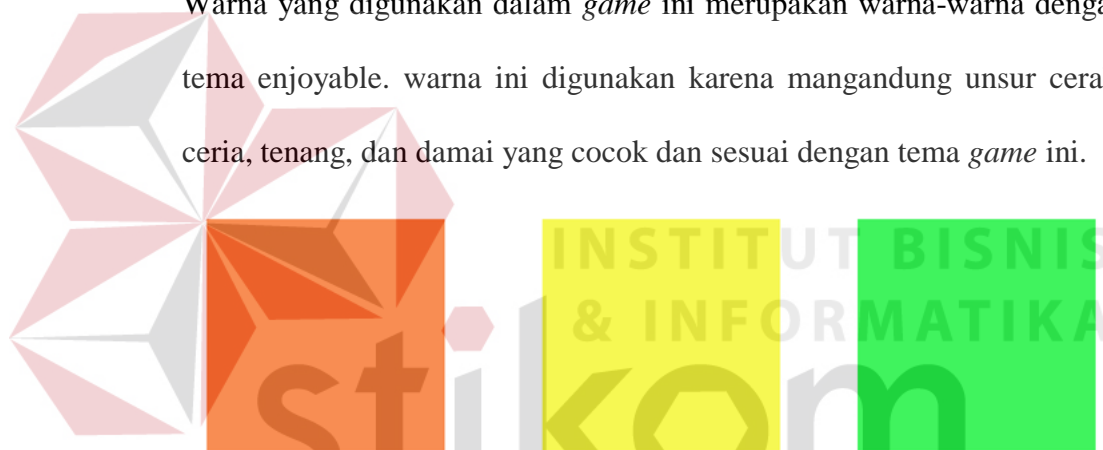
dengan pilihan nama makanan yang acak sehingga mengacau ingatan pemain.

d. Desain *Environment*

*Environment* yang dipilih untuk *Game* ini adalah suasana cafe, agar suasana tersebut mewakili *game* kuliner khas surabaya. tiap level akan mempunyai waktu yang berbeda seperti siang dan malam.

e. Warna

Warna yang digunakan dalam *game* ini merupakan warna-warna dengan tema enjoyable. warna ini digunakan karena mengandung unsur cerah, ceria, tenang, dan damai yang cocok dan sesuai dengan tema *game* ini.



Gambar 3.7 Palet Warna *Enjoyable*  
(Sumber: Olahan Penulis)

Menurut Mangkoko (2015) menyatakan, masing-masing warna mempunyai arti psikologi sendiri. Warna Orange (gambar 3.7) melambangkan keceriaan, kehangatan, dan pesahabatan. warna ini memiliki daya tarik kuat. Lalu warna kuning mempunyai arti kegembiraan, tenang, cerah, dan bersinar. Sedangkan warna hijau melambangkan kesegaran, harmoni, dan bersifat menenangkan.

## f. Tipografi

*Font* yang digunakan dalam *game* ini yaitu *font* OhSnap. pemilihan jenis *Font* OhSnap ini digunakan pada keterangan *play*, kalah, menang, keterangan jenis makanan dan catatan kecil pada permainan. *Font* ini dipilih karena menyerupai tulisan tangan khas anak kecil. Sehingga *game* akan terasa ringan dan menyenangkan.



Gambar 3.8 Font OhSnap  
(Sumber: [www.dafont.com](http://www.dafont.com))

Lalu untuk judul pada *game* ini akan menggunakan *font lithos pro* (gambar 3.9). *Font* ini dipilih karena hurufnya jelas sehingga untuk anak usia dini akan dengan jelas membaca dan mengingat nama *game* ini.

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z**  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Gambar 3.9 Font Lithos pro  
(Sumber: [www.dafont.com](http://www.dafont.com))

### 3.6.2 Produksi

Setelah aspek-aspek penting telah dipersiapkan seperti perancangan konsep karakter, *level*, warna, konsep cerita, tipografi, UI, maka tahap selanjutnya adalah tahap produksi. Pada tahap ini semua konsep yang telah dilakukan pada bagian pra produksi, dijadikan acuan dan diolah kembali untuk menjadi sebuah *game* yang utuh.

Hal-hal yang perlu dilakukan pada bagian produksi yaitu pemrograman, proses pembuatan *sprite*, proses animasi, *coloring* karakter, dan penambahan *sound*. Berikut merupakan penjelasan tentang tahap-tahap pada proses perancangan produksi.

#### 1. *Prototype*

*Prototype* merupakan bagian dari *game* yang berguna untuk menunjukkan bagaimana alur permainan dari *game* tersebut. Pada proses ini, pemrograman dikerjakan. Setelah merancang sebuah skenario *game* maka hal ini berguna untuk membantu pemrograman dalam pembuatan *prototype*. *Prototype* yang dibuat berupa sistem permainan yang mengombinasikan dua *genre puzzle* yaitu *spot the differences* dan *spatial*.

#### 2. *Interface*

Pada tahap ini dilakukan proses pengerjaan *sprite*, animasi, pewarnaan karakter, *layout game*, *game menu*. Setelah semua aspek yang diperlukan telah selesai maka tahap selanjutnya yaitu mengaplikasikan *sprite* dan animasi ke dalam *prototype* yang telah dibuat.



### 3. *Sound*

Tahap selanjutnya yaitu penambahan *sound effect* dan *background music* agar *game* terasa lebih menyenangkan saat dimainkan karena dengan adanya penambahan *sound*. *Sound* yang digunakan adalah *sound* dengan tema kuno.

#### 3.6.3 Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahap yang berhubungan dengan publikasi *game*. Setelah semua komponen digabungkan menjadi satu maka *game* diexport ke dalam *device* yang ditentukan. Dalam tahap ini, *game* masih memerlukan percobaan *play test*.

##### 1. *Play testing*

*Game* yang telah jadi, disebar dan dimainkan oleh masyarakat luas untuk mendapat saran dan kritik serta mengetahui bagaimana respon masyarakat terhadap *game* ini.

##### 2. *Publikasi*

Dalam hal publikasi, *game* dipublikasi dalam bentuk Apk yaitu jenis format untuk *game android*. Pembuatan poster dan *merchandise* perlu dilakukan. *Merchandise* yang dibuat berupa sticker dan gantungan kunci.

### 3.6.4 Jadwal

Tabel 3.7

No	Kegiatan	September				Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<b>Pra Produksi</b>																					
2	Ide Konsep																				
3	Design <i>Game</i>																				
4	Sound effect Backsound																				
<b>Produksi</b>																					
5	Prototype																				
6	Interface																				
7	Testing <i>Game</i> dan Revisi																				
8	<i>Game</i> Final																				
<b>Pasca Produksi</b>																					
9	Finishing																				
10	Publikasi																				

(Sumber: Olahan Penulis)

### 3.6.5 Anggaran Dana

Dalam kegiatan pembuatan *game* Tugas Akhir ini, anggaran dana diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3.8 Rincian Anggaran

No	Item	Penggunaan	Jumlah	Satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Koneksi Internet	Produksi	5 bulan	60.000	300.000
2	Merchandise	Publishing	5 buah	15.000	75.000
3	Sewa Tempat Pameran	Publishing		1.200.000	1.200.000
4	Biaya dekor pameran	Publishing		200.000	200.000
<b>Total</b>					<b>1.775.000</b>

(Sumber: Olahan penulis)